
PlayStation
みさきアグレッシヴ!
SE
SHOEISHA

みさきアグレッシヴ！

このたびは、「みさきアグレッシヴ！」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイする前に、この解説書を良くお読みいただいた上、正しい使用方法でご使用ください。
なお解説書は大切に保管ください。

Contents

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 2ブロック

SLPS 01474

ストーリー

紅滝闘術——

遥か昔から代々受け継がれてきた格闘術——

しかし、紅滝闘術は"紅滝流"の名になってからというもの

門下生は減る一方

このままでは紅滝闘術は滅びの道を辿ってしまう……

なんとかしなくては……

闘術の継承に一つの決意が起きった……

ゲームの目的

このゲームの舞台は近未来の日本

そこには様々な格闘技を伝授する学園があります。

その[illegible]学園に[illegible]

[illegible]から物語は始まります。

期限は150日。

その間、この学園で最強にならなくては、もといた学校に戻る事はできません。

プレイヤーは紅滝闘術になって、この学園で最強を目指して下さい。

最強になるためには、紅滝自身も力をつけ、仲間と共に協力していかなくてはなりません。

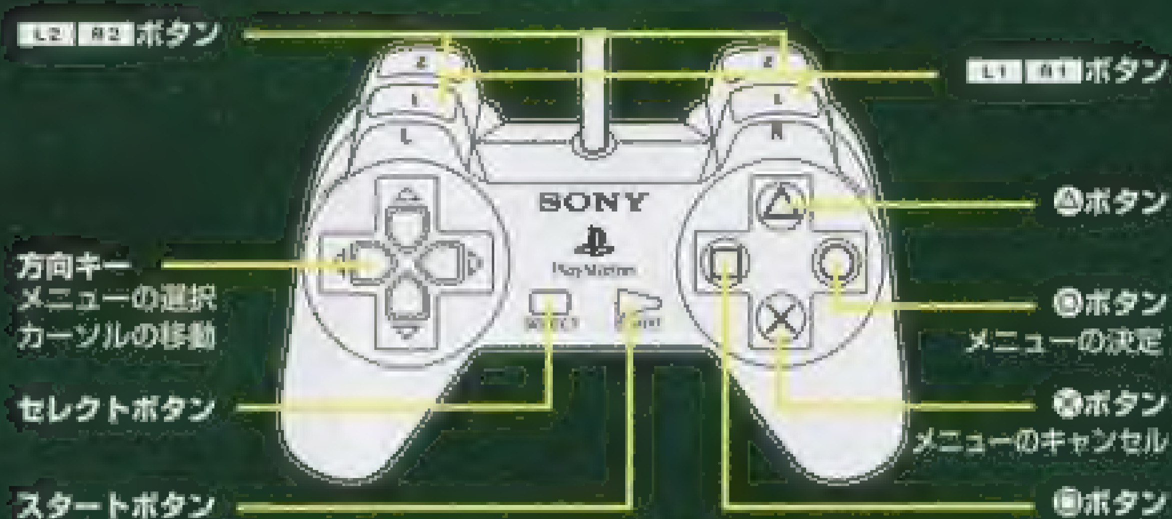
学園には様々な格闘技を駆使するツワモノが数多く存在します。

この学園で最強になれば、平穏無事なもとの生活に戻る事ができるのです。



コントローラの使い方

コントローラの基本的な使い方



各モード時での使い方

	シミュレーションモード	バトルモード
STARTボタン	勝敗表の呼び出し(命令フェイズ中)	―
方向キー	メニュー選択	コマンド選択・キャラクター移動
○ボタン	選択の決定	コマンドの決定
×ボタン	選択のキャンセル	コマンドのキャンセル

上記以外のボタンは使用しません。

【注意】このゲームではメモリーカード差込口1のみ対応しています。それ以外のメモリーカード差込口に使用するのはおやめください。

タイトル画面



●GAME START
ゲームを最初からプレイする時に選択します。
●CONTINUE
セーブしたところからプレイする時に選択します。
●OPTION
ゲームのいろいろな設定を決めるときに選択します。

ゲームの進め方

ゲームは次のように進行します。

命令フェイズ
コマンドを選んで、行動を決定します(「コマンドについて」参照)。
フェイズのはじめに、前の日に行った行動の結果が返ってくる時があります。

↓

命令実行フェイズ
選んだコマンドが実行されます。

↓

コンピュータ思考フェイズ
ライバルの行動です。自分の仲間を鍛えたり、主人公にちょっかいを出してきたりします。
また、調査を開始すると、そのライバルの行動が表示されます。

↓

イベントフェイズ
プレイヤーの行った行動やプレイ状況により、イベントが起こります。

この後、命令フェイズに戻ります。
なにもイベントが起こらないフェイズはとばされます。

プレイヤーのコマンドやイベントによってバトルモードに突入します。

シミュレーションモード

コマンドについて



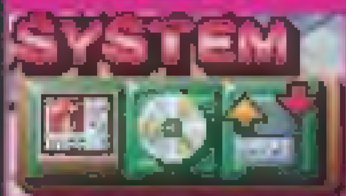
アクションコマンド



アクションコマンドの流れ

調査
↓
訓練
↓
人材発掘→スカウト→説得
↓
調査レポート→接触→闇討ち→引抜き
↓
バトル
↓
仲間ステータス→親交→解雇

システムコマンド



アクションコマンド

調　査



調査したいライバルに合わせて決定すれば、次の日から「調査レポート」コマンドでそのライバルのメンバーやそろそれのレベルを知る事ができます。





鍛　錬



実行すると、みさきと共に仲間のステータスが上がります。仲間には成長のタイプがあり、どんどんレベルが上がるものもいれば、少しずつ上がるものもいます。



人材発掘



仲間を探すコマンドです。プレイヤーから仲間を見つける行動は以下の2つがあります。

スカウト

学校で仲間を探します。



説　得

噂を聞いたり、スカウトを断られたりすると、説得候補にそのキャラクタが登録されます。
その中から仲間にしたいキャラクタを選んで説得します。





調査レポート

調査をすることによってライバルの仲間がそのデータが分かるようになります。
また、ライバルの仲間に対して策略を仕掛けることができるようになります。
策略には以下の3つの種類があります。



接触

ライバルの仲間に接触して、様子をうかがうことができます。
その様子によっては、ついているライバルへの忠誠度を下げることができます。

闇討ち

対象の人を襲います。
仕掛けたキャラクタによって、ケガをさせたり、
病院送りにしたりできます。
場合によっては返り討ちに合う場合もあります。
ケガをしたキャラクタは日数をかけて回復します。



引抜き

ライバルの仲間を自分の仲間にします。

バトル

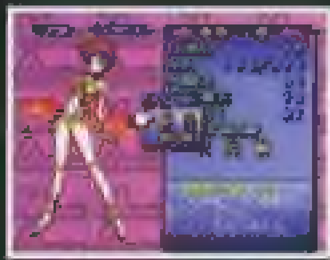
ライバルを選んで、バトルを仕掛けます。ライバルがバトルを受けてくれると、バトルモードに突入します。



仲間ステータス



仲間の情報を見る事ができます。
仲間に対して以下の2つの行動をとることができます。



親交　仲間との親交を深めて、忠誠度を上げることができます。忠誠度が上がると、引抜かれにくくなったり、やめにくくなったりします。

解雇　仲間をやめさせます。

システムコマンド

コレクション閲覧



一度仲間にしたキャラクタはコレクションに加えられていきます。
ここでそれを見る事ができます。

オプション



ゲームのいろいろな設定を決めることができます。

ロード・セーブ



ゲームを一時中断したい時にデータをセーブしたり、やり直したい時にデータをロードする場合に選択します。

ちょっと攻略！（シミュレーションモード）

策略を行うとバトルモードに入る前に敵を弱らせておくことができます。
しかし、あまりやりすぎると仲間の忠誠度が下がってしまい、抜けていってしまうのでほどほどにしておきましょう。

バトルモード

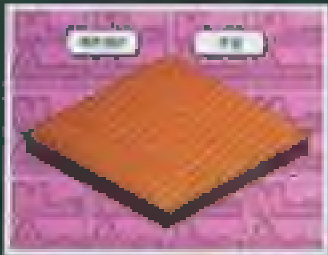


HPメーター　HPの残りです。
DBメーター　必殺技を使うために必要なDB（DEADRY BROW）値の残りです。
PP　パワー値です。
DP　防御力値です。
SP　スピードです。99になると順番がまわってきます。

●バトルを仕掛けたり、イベントでバトルを仕掛けられたりすると、バトルモードに突入します。バトルはクォータビューのタクティカルバトルです。

●相手のチームのメンバーを全て倒せば勝利になります。

●キャラクタはそれぞれ素早さを持っており、素早さをどんどん足していって99になった人から順に順番がまわってきます。



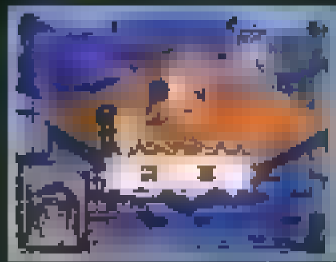


バトルコマンドについて

移　動　キャラクタを移動させます。移動範囲はそれぞれのキャラクタで決められています。
移動後に待機・攻撃・必殺技の行動を再度選ぶことができます。

攻　撃　攻撃します。攻撃は敵が横か縦に隣接していないとできません（ナナメは攻撃できません）。
また、障害物を攻撃することもできます。

[illegible]　武器を使います。武器には色々な種類があり、それぞれ特性を持っています。



●通常　隣接した敵にしか使えませんが、大ダメージを与えます。

●飛び道具　離れた敵に攻撃できます。マップの端まで突き抜けて飛びます。

●3WAY　自分の前方1マスとその両隣のマスに攻撃できます。

●4WAY　自分の周り1マスずつに攻撃できます。

●吹き飛ばし　攻撃したと同時に相手（もしくは障害物）を吹き飛ばします。

●体当たり　走っていって離れた敵に体当たりし、大ダメージを与えます。

●特殊　他に特殊な色々な種類があります。

[illegible]　その場で待機します。

[illegible]　十字キーの上下左右でマップ上にいるキャラクタのパラメータを見る事ができます。

●キャラクタは後ろからの攻撃にとても弱くなっています。後ろから攻撃されないように注意しましょう。

●武器には離れたところから攻撃できるものがあります。相手の持っている武器に注意して動きましょう。

●飛ばされた人は普通の攻撃でも吹っ飛んで行き、当たった人にダメージを与えます。これを利用して敵にダメージを与えましょう。（ただし、味方は吹き飛ばせません）



紅
幼い頃から
技を仕込まれていた少女。
としての自覚は殆どなく毎日をオモシロオ
カシク過ごしたいと思っている。
のリーダーであり
ケンカ大好き少女である。
しかし、自分を
までも仲間を大事にすると
いう一面もあり、
かなり
人物である。


CV：かないみか
忍者の里から修行と称してやって来たくの一である。
いたずらが好きで少々問題になっている。
本人は一人前のくの一のつもりだがまだまだ半人前である。





CV：
ペットショップ
い頃から動物と慣れ親しん
で来たため、人間の
の少女。
特徴のある喋り方をする。



CV：こおろぎさとみ
中華料理をこよなく愛する少女。格闘技もさる事ながら料理の腕前も一流という天才少女。中国人の父を持つため喋り方に特徴がある。
CV：平松晶子
彼女の豊満なボディは生徒の目標であり憧れでもある。


?
CV：長沢 美樹
杠 格児
CV：結城 比呂
杠 厳格
CV：緒方 賢一
代々受け継がれてきた杠流闘術の83代目の師範である。根っからのスケベジジイで門下生はおろか自分の孫にまでその毒牙を剥く。
しかし、格闘術の腕は超一流である。
杠 真澄
CV：くればやし たくみ
杠流闘術の門下生であり同道場の息子・格児と契りを交わし杠家に嫁入りする。いつもニコニコしていて優しいお母さんと近所でも評判である。

STAFF

エグゼクティブプロデューサー
速水 浩二(翔泳社)

プロデューサー
白石 裕

プランナー・ディレクター
新田 法卿(N2GDL)、太田 秀明

キャラクターデザイン
清水 雅治、松下 浩美

プログラム
新田 法卿(N2GDL)、小林 学、太田 秀明

グラフィック
四條 雷、菊田 大善郎、佐野 雅弘

脚本
太田 秀明

サウンドディレクター
堀口 比呂志

音楽
谷本 真規

原画
清水 雅治、松下 浩美

美術
湖山 真奈美

説明書デザイン
前嶋 英昭

協力
㈲青二プロダクション、㈲賢プロダクション、㈱サンシャインコーポレーション、
㈲ツーファイブ、㈱フラミンゴスタジオ、㈱ぷろだくしょんバオバブ、俳協

音響
高橋 雅也、岡田 裕

スペシャルサンクス
尾崎 耕平、小池 陽子、東出 伸子、曽備 砂央、パチコーン薗、折戸 大一郎

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房器具の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



Misaki-Aggressive!

SLPS 01474

©1998 Shoeisha Co.,Ltd. / Sugeaya / ZERO SYSTEM
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.